GUIAS DIDACTICAS

SANJOMIX (2017-2020)

NIVEL 1 • BLOQUE 1

Introducción a la remezcla

Estas guías didácticas son parte del resultado de los Talleres Antropoloops realizados en el CEIP San José Obrero en tercer ciclo de primaria durante los cursos 2017-20. El proyecto se desarrolló gracias al apoyo y financiación de la Fundación Daniel y Nina Carasso a través de su programa de arte ciudadano en la convocatoria Resonancias de 2017. El proyecto fue co-financiado por el ICAS (Ayuntamiento de Sevilla) en el curso 2018-19.

Índice guías didácticas (web)

Equipo
Rubén Alonso (coord.), Fran Torres, Nuria García, Daniel Gómez, Esperanza Moreno y Miguel Vázquez-Prada
Evaluación y seguimiento: María Delgado (Leitmotiv social).

Profesorado del CEIP San José Obrero:
Ana Pérez, Nandy Durán, David Villaraviz, Miguel Rosa, Inmaculada Navarro, Teresa Rodríguez,
María Albadalejo, Mercedes Ruiz, Emilio Plaza…

Asesoría didáctica guías: Mercedes Rivero Hidalgo
Diseño, maquetación y collages de las guías:
Daniel Alonso Mallén (https://daniel-alonso.tumblr.com)

Puedes ver más info en play.antropoloops.com

REDES:
Twitter @antropoloopsEDU
Facebook antropoloopsEDU
Vimeo talleresantropoloops
Soundcloud talleresantropoloops





NIVEL 1

Un mundo de músicas en nuestra casa y en nuestra clase

Ver esquema general de actividades

BLOQUE 1

Introducción a la remezcla

Justificación / Descripción

Durante este primer bloque, realizamos varias actividades de introducción a la idea de remezcla desde distintos acercamientos y aplicándola a distintos formatos: el dibujo, el relato, el cuerpo y la música. Usamos el collage gráfico como un elemento mediador para remezclar historias, para crear nuevas asignaturas en el cole y para explorar la remezcla de músicas distintas.
Estas actividades persiguen poner en valor la remezcla como proceso creativo y naturalizar el hecho de que todos/as en mayor o menor escala somos fruto de procesos de mezcla, empezando por el profesorado.

Objetivos

Introducir a la remezcla como herramienta creativa en lo gráfico, musical, narrativo y corporal.
Trabajar la resignificación, la descomposición y recomposición a través del collage.
Poner en valor la riqueza de la mezcla y la diversidad.

Contenidos

La remezcla gráfica y musical.
La diversidad cultural de mi clase.
La escucha activa.
Música y cuerpo.
Músicas tradicionales y orígenes familiares
Muestra colectiva.

Actividades

Actividad 1 / Ver con los oídos
Actividad 2 / El cómic exquisito
Actividad 3 / El profesolario gráfico
Actividad 4 / El profesolario musical
Actividad 5 / Qué hemos hecho
Competencias bloque

Criterios de evaluación

Estos criterios de evaluación son orientativos y pretenden ser una ayuda para valorar el nivel de logro por parte del alumnado.
Explora y descubre las posibilidades gráficas y musicales de la remezcla.
Investiga la diversidad cultural de su entorno cercano.

Desarrollo / Temporalización

Este primer bloque se ha desarrollado durante el primer trimestre del curso escolar en 5º de primaria. Las actividades así secuenciadas en el primer trimestre pueden servir como base para seguir trabajando el resto del curso, pero también pueden usarse aisladamente en otros contextos y procesos.

ACTIVIDAD 1 Ver con los oídos

Comenzamos a trabajar la escucha activa explorando la relación entre música y pintura a través del cuerpo. El planteamiento al alumnado es saber si podemos ver con los oídos y dibujar la música. En la actividad vamos a crear portadas para músicas que nunca habíamos escuchado, y vamos a usarlas para mezclar esas músicas, como elementos mediadores.

Objetivos

• Desarrollar la escucha activa.
• Trabajar la representación gráfica de la música como elemento mediador para la remezcla musical.

Contenidos

• Audición activa.
• Música y emociones
• Percepción musical e imaginación

Recursos específicos

• Aula con espacio libre para moverse (en nuestro caso usamos la biblioteca apartando las mesas y sillas para la sesión)
• Ordenador con altavoces y conexión a internet
• 15 papeles con formato cuadrado (50x50cm)
• Pinceles y pinturas de colores
• Proyecto sonoro

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en una sesión de una hora

Presentamos la actividad como un viaje en el que vamos a explorar músicas de distintas culturas del mundo. Comenzamos con una dinámica de calentamiento en círculo realizando escuchas de músicas con el cuerpo: andamos en grupo siguiendo el ritmo de la pieza que suena, en otra pieza musical seguimos con el cuerpo la altura de la música y las voces, arriba y abajo.
Duración 10 minutos

Sentados en círculo seguimos con la escucha creando asociaciones:
• Nos fijamos en elementos musicales (qué está sonando) e intentamos identificar instrumentos. Hablamos de los roles al hacer música y los instrumentos, el diálogo y la creación colectiva.
• Ponemos el foco en elementos más abstractos (a qué suena), buscamos asociar la música que suena a comidas, ¿a qué sabor lo asocias? dulce, salado, ¿a qué emociones?
• ¿A qué colores asociamos esa música? Terminando con el color damos paso a la siguiente parte.
Duración 10 minutos

Nos sentamos en grupos de 4-5 alumnos/as con un papel cuadrado grande (50x50 cm) y pinturas para dibujar la música. Vamos poniendo piezas musicales de distintas culturas con el set base en play.antropoloops y cada grupo tiene que traducir la música al dibujo de manera libre, como si fueran una orquesta. Hacemos un dibujo de forma colectiva por cada pieza musical, como una portada de disco para esa música y los numeramos con las teclas de cada audio que hemos ido reproduciendo para tener claro a qué pieza musical se asocian.
Cada grupo realiza 3 dibujos y los vamos colgando en la clase conforme se terminan.
Duración 20 minutos

Remezclar dibujos: Cada grupo elige dos dibujos que crea que se pueden relacionar por algún motivo pictórico. ¿por qué los elegimos?¿qué relaciones podemos hacer entre ellos?
Con el set de audio que hemos usado en play.antropoloops para escuchar las músicas comprobamos cómo suenan juntas las músicas de esos dos dibujos pulsando sus teclas a la vez.
y debatimos sobre afinidades posibles.
Duración 15 minutos - *Video actividad*

Metodología

Audición activa.
Aprendizaje en gran grupo.
Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje emocional.
Pensamiento/Método inductivo,
analítico, creativo y crítico.

Indicadores de evaluación orientativos

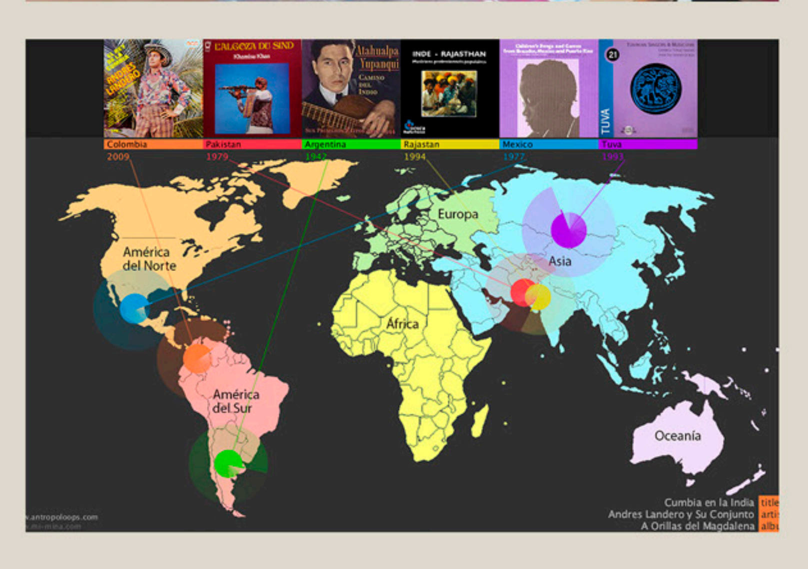
Relata la música a través de consignas de movimientos y dibujos.

Observaciones

Hemos trabajado la relación entre música y dibujo, y al poner en relación dos dibujos hemos visto cómo se mezclan sus dos músicas asociadas.
Podríamos seguir desarrollando esta vía de trabajo pidiendo al alumnado que haga un collage gráfico usando 3-4 dibujos diferentes, recortando y pegando partes de los dibujos originales. Si cada dibujo estaba asociado a una música distinta podemos ver a qué suena esa mezcla gráfica que hemos creado.
Para desarrollar esta parte podríamos usar como referencia el proyecto sonoro de continentes y dibujar sus loops...









Ver con los oídos

ACTIVIDAD 2 El cómic exquisito

Continuamos acercándonos a la idea de remezcla, esta vez desde el relato y el cómic, a través del dibujo y el texto.
Imaginamos historias usando como base cómics de distintos países para luego hacer collages con las historias y explorar los resultados, como una remezcla narrativa.

Objetivos

• Aprender a crear una historia a partir de material existente.
• Trabajar la imaginación y creatividad desde la escritura y el relato.
• Explorar el collage como herramienta de creación y el juego como creación exploratoria y aleatoria.
• Explorar la creación colectiva a través de la remezcla.

Contenidos

• El cómic
• La relación entre el texto y dibujo
• Métodos creativos aleatorios

Recursos específicos

• Modelos de cómics sin texto impresos en A4 (Buscamos páginas de cómics que puedan reflejar distintas culturas, tanto por el tipo de dibujo y su tema como por sus autores/as. Los editamos para borrar el texto que tengan y poder rellenarlos)
• Tijeras y papel celo

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en una sesión de una hora

Usamos 3 modelos de cómics vaciados de texto (los fondos de los cómic son rojo, azul y amarillo) y con las viñetas organizadas en 3 filas para estructurar la historia y poder luego remezclarla. A cada una de las 3 filas de viñetas le colocamos un encabezado que será el inicio de cada texto que el alumnado imagine: "Erase una vez…", "Entonces ocurrió que…", "Y al final…"
Repartimos a cada grupo de 4-5 alumnos/as cómics diferentes en los que aparecen los bocadillos en blanco (a todos los grupos les repartimos los mismos cómics). Por parejas, tendrán que crear una historia del cómic que les haya tocado partiendo del contenido gráfico de las viñetas. Mientras van dibujando, podemos poner música de los lugares asociados a los cómics. .
Duración 20 minutos

Intercambiamos los cómics para ver cómo partiendo del mismo material pueden salir historias muy distintas. Cada grupo se quedará con el rojo en la mesa, pasará el amarillo al grupo de su izquierda y el azul al de su derecha. Ponemos en común algunas historias.
Duración 10 minutos

Para desarrollar la segunda parte hablamos de la idea de "cadáver exquisito", sobre cómo usar el juego para explorar nuevas ideas y significados a través del collage y la recombinación aleatoria de elementos, un principio fundamental de la remezcla. Cada grupo recorta las 3 partes de los cómics que tiene en su mesa, uno rellenado por ellos/as y otros dos por compañeros/as. Con las tiras recortadas creamos un nuevo cómic que combine una parte de cada color. Exploramos posibilidades narrativas de la historia a través del collage y elegimos algunas que nos llamen la atención. La idea es comprender que las historias como la música, se pueden remezclar. Hay que ser cuidadoso para intentar que la mezcla sea sugerente, graciosa, original, etc. Pero de alguna forma ha de tener sentido.
Duración 15 minutos

Exponemos en grupo algunos de los cómics exquisitos realizados y hablamos de lo que ha surgido en el proceso. ¿Qué hemos encontrado en el proceso de remezcla de los cómics?¿alguna sorpresa en la historia?¿qué ha cambiado desde la historia original?
Duración 15 minutos - *Video actividad*

Metodología

Aprendizaje basado en proyecto
Design Thinking
Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje emocional.
Pensamiento/Método inductivo, analítico y creativo.

Indicadores de evaluación orientativos

Experimenta y compone textos/secuencias narrativas de cómic.

Observaciones

El cómic se puede usar también como elemento mediador para explorar relaciones entre distintas músicas. Por ejemplo podemos pensar y buscar una música asociada a cada escena (cada una de las tres tiras del comic) y explorar las relaciones y nuevas secuencias que se producen entre las músicas una vez que remezclamos los comics.









El cómic exquisito

ACTIVIDAD 3

El profesolario gráfico

Continuamos trabajando la remezcla y sus posibilidades creativas, esta vez desde el cuerpo. Partiendo de la idea de quimera trabajamos la idea de mezcla e hibridación de manera creativa. Planteamos al alumnado la creación de un profesolario, una quimera docente. El profesolario nos permitirá recombinar los cuerpos del profesorado para, a través de sus partes, crear asignaturas y materias imaginarias.

Objetivos

• Explorar el collage como herramienta de creación individual y colectiva.
• Explorar métodos creativos lúdicos y aleatorios.
• Descubrir nuevos significados desde el collage visual y la libre asociación de conceptos y partes del cuerpo.
• Trabajar una mirada creativa sobre el currículo

Contenidos

• El collage gráfico.
• Las partes del cuerpo
• Las asignaturas de nuestro curso
• Nombres y sílabas

Recursos específicos

Pizarra digital o proyector (opcional)

Materiales:
• 3 cartulinas rígidas blancas en A4 por cada docente cuya figura se trabaje en la actividad.
• Fotografías a color (o B/N) del profesorado que imparte docencia en ese grupo
• Fichas A4 para escribir los contenidos asociados a las figuras
• Anexo para la realización de fotos

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en dos sesiones de 1 hora cada una. En la primera se elaboran los collages y en la segunda se construye y juega con el profesolario.

Presentamos la actividad hablando de la idea de quimera, de la capacidad de la imaginación para crear cosas a partir de otras existentes en la realidad. Quimera viene del griego y significaba animal fabuloso, un ser hecho de partes de otros animales.

Introducimos el collage gráfico mostrando al alumnado el animalario del profesor Revillod. Proyectado en la pantalla, o simplemente usándolo sobre la mesa, lo acompañamos de música de misterio para crear un ambiente de curiosidad. Hacemos preguntas y jugamos con el animalario a crear nuevos animales imaginarios mezclando partes de animales reales e imaginando qué músicas podrían acompañarlos. Tras esta introducción planteamos al alumnado qué sería un profesolario y qué podríamos hacer con algo así en el aula.
Duración 15 minutos

Como trabajo previo a la sesión hemos realizado fotografías del profesorado que da clases al grupo con el que estamos trabajando, y preparado el material base del collage para trabajar en clase: por cada docente llevamos 2 fotos de la cabeza, 4 fotos de brazos, 1 foto del tronco y 2 fotos de las dos piernas (las fotos van impresas en A4 a color, ver anexo para recomendaciones sobre cómo hacer las fotografías). Tras la introducción con el animalario, comenzamos a recortar las figuras del profesorado trabajando por grupos, uno por cada figura de profesor/a que haya (5-6 grupos en la clase). Con los elementos recortados el alumnado decide cuál usar y cómo componerlo en el collage de su profesor/a.
Duración 15 minutos

Cada grupo recorta y monta su figura en 3 cartulinas apaisadas tamaño A4: cabeza / tronco+brazos / piernas. En esta fase del proceso podemos trabajar con el alumnado cómo hacer el collage de cada profesor: ¿que recursos gráficos podemos usar en el collage para que la figura del profe nos hable de cómo es o de qué asignaturas nos da? Podemos jugar con las partes del cuerpo o dibujar otros objetos y añadirlos al collage por ejemplo. Terminamos las figuras sobre las cartulinas, ya tenemos la base del profesolario, cada uno con sus 3 piezas, una herramienta de remezcla.
Duración 20 minutos

Con el profesolario podemos crear nuevas asignaturas en el cole. Para esto lo primero que hacemos es dividir el nombre de la asignatura en 3 sílabas o partes, para poder asignar una a cada parte del cuerpo. Luego empezamos a pensar las asignaturas que imparte cada figura (profe) desde cada una de las partes del cuerpo. Este trabajo se desarrolla en los grupos del collage, uno por cada figura. Pensamos las asignaturas una estructura parecida a la que usamos en el cómic, un esqueleto de texto que nos permita luego recombinarlo por partes.

• En la cabeza pensamos cuales son los ingredientes de esa materia, ¿qué es lo que aprendemos?, qué hay en nuestra mente? Escribimos un adjetivo + un nombre: por ej con la profe de lengua: voladores sinónimos.

• En el tronco-brazos pensamos lo que hacemos con esos elementos o ingredientes que hay en esa asignatura: escribimos "con los que explota el pensamiento".

• Y en las piernas pensamos a dónde nos lleva esa asignatura, ese aprendizaje, por ej.: "...que me sirven para amar las letras"

Duración 20 minutos

Una vez que cada grupo ha construido su figura completa (collage, nombre y texto) comenzamos el proceso de remezcla colectiva y creación de nuevas asignaturas. Pegamos el texto en A4 apaisado a la parte de la figura que le corresponde, y sin pegar todavía la figura completa empezamos el intercambio.
Cada grupo pasa las piernas de su figura al grupo de la izquierda y la cabeza al grupo de la derecha. Pegamos las figuras remezcladas con cinta de carpintero y las colgamos en la pared para que toda la clase pueda verlas.
Hacemos una puesta en común de los resultados leyendo asignaturas imaginadas:

• ¿Cómo serían esas nuevas asignaturas?
• ¿quién las imparte?
• ¿cómo os imagináis un aula para que esa asignatura pueda llevarse a cabo?
• ¿cómo sería el cole si esas fueran las clases?...

Duración 20 minutos

Video actividad

Metodología

Aprendizaje en gran grupo.
Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje emocional.
Aprendizaje cooperativo.
Aprendizaje basado en proyectos.
Design Thinking
Pensamiento/Método, deductivo, sintético, creativo y crítico.

Indicadores de evaluación orientativos

Compone gráficamente un personaje mezclando distintos personajes.
Crea nuevos nombres de asignaturas mezclando las asignaturas conocidas.

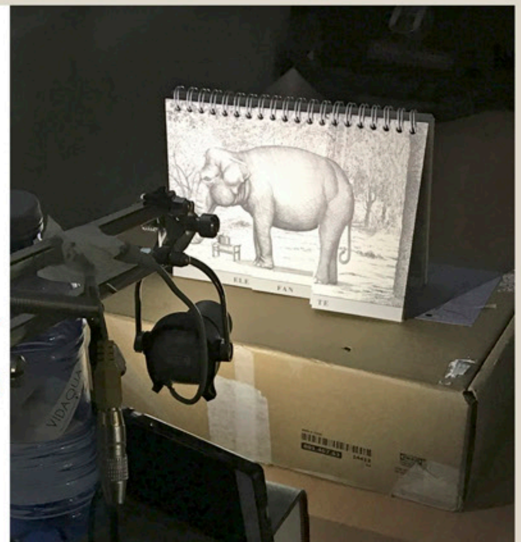
Observaciones

El proceso de fotografiar al profesorado y preparar los materiales para el collage es también susceptible de hacerse con el alumnado si hay recursos en el centro y se quiere trabajar la fotografía digital.
El profesolario puede ser una herramienta de creación e hibridación aplicándola a muchas cosas, desde crear nuevas asignaturas hasta historias vitales asociadas al profesorado. La remezcla del cuerpo nos permite también comenzar a hablar de cómo todos y todas estamos hechos de partes, cómo nuestra identidad es fruto de la mezcla. Una de las posibilidades de desarrollo es hacer un alumnario por ejemplo, para usar sus figuras como elementos mediadores para trabajar la creación a través de la recombinación de elementos.









El profesolario gráfico

ACTIVIDAD 4

El profesolario musical

Todos/as tenemos orígenes diversos, si miramos atrás en nuestra historia familiar hay mestizaje e hibridación en todos lados, solo depende de cuanta perspectiva tomamos. Llevamos la música incorporada en nuestro cuerpo a través de la experiencia. Para comenzar a trabajar sobre nuestros orígenes musicales en el aula comenzamos por el profesorado, y para esto, convertimos el profesolario gráfico en un profesolario musical.
Vamos a explorar fragmentos de músicas tradicionales de los orígenes de los profesores/as para descubrir sus lugares de procedencia y reflexionar sobre música y memoria. Usando el profesolario gráfico como herramienta, vamos a intentar asociar músicas a las distintas partes del cuerpo, usando el profesolario como un mapa, como un dispositivo (interfaz) para interactuar con la música. (puedes leer más sobre la idea de situar la música en mapas en la documentación)

Objetivos

• Trabajar la relación entre música y memoria
• Conocer músicas tradicionales españolas
• Mostrar que todos somos, en mayor o menor medida, producto de mezclas.

Contenidos

• Las músicas tradicionales como expresiones asociadas a lugares.
• Componentes básicos musicales: ritmo, melodía y voces.

Recursos específicos

• Pizarra digital o proyector.
• Profesolario gráfico.
• Makey-makey (ver tutorial)
• Proyecto sonoro del profesolario musical (Ver observaciones para alternativas de desarrollo)

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en 1 sesión de 1 hora

Como trabajo previo a esta actividad, preguntamos al profesorado participante en las figuras del profesolario por sus orígenes familiares. De dónde viene su familia, padres, madres, abuelos/as incluso si hay familiares actuales que vivan en otros lugares (este proceso se puede incluir en la actividad y que lo desarrolle el alumnado, aumentando las sesiones necesarias).
Con esos datos preparamos un set musical en play.antropoloops con fragmentos de músicas tradicionales de los lugares de origen del profesorado:
• Un fragmento vocal para asociarlo a la cabeza
• Un fragmento melódico para asociarlo al tronco-brazos
• Un fragmento rítmico para asociarlo a las piernas
Ver set de audio profesolario musical CEIP San José Obrero, este es el recurso base de la actividad (ver alternativas en Observaciones).

Montamos las figuras de 3 profesores/as en la estantería o en mesas para instalar las conexiones del Makey Makey. La idea es que el alumnado pueda tocar las partes del profesolario y activar las músicas asociadas a cada una de ellas (ver tutorial de montaje en anexo).
Instalamos un activador (papel de plata) cableado al Makey Makey por cada parte de las 3 figuras: 3x3 > 9 activadores de papel de plata y cables al Makey Makey. El Makey Makey va conectado al ordenador del aula donde tenemos el set de audio del profesolario musical y configuramos las teclas para poder lanzar los loops con los activadores situados en las figuras. Para cerrar el circuito podemos colocar la tierra cerca de las figuras o ponerla en un casco que es más divertido ;) ...un casco para viajar en la memoria musical…
(ver alternativas en Desarrollo / Observaciones)

Con este montaje comenzamos la sesión: Vamos sacando voluntarios/as del alumnado para explorar las músicas que hay en cada parte del cuerpo de los profesores: una a una.
Primero, sin mostrar los visuales del mapa trabajamos la escucha para identificar qué suena: identificamos ritmos, melodías o voces. Luego pensamos de donde podrá ser la familia del profesor para que suene esa música. Debatimos en grupo y luego lo vemos en el mapa proyectado con play.antropoloops.
Hablamos de cómo la música forma parte de nuestra memoria, cómo la incorporamos, y cómo los recuerdos familiares y nuestra historia también está hecha de músicas.
Duración 30 minutos

Para cerrar la actividad vamos más allá y nos preguntamos si podríamos mezclar las músicas de las distintas figuras del profesolario musical: en grupos vamos haciendo pruebas de combinaciones de dos, tres loops, y valoramos en grupo si suenan "bien" ¿pegan?¿encajan? Estamos mezclando las músicas y a la vez las figuras y orígenes de nuestros profes...
Hablamos cómo en nuestra historias familiares, todos y todas estamos hechos de distintos orígenes, solo hay que mirar más hacia el pasado para encontrar mezclas y viajes.
Duración 25 minutos

Antes de terminar, comentamos brevemente con los alumnos si les ha sorprendido los lugares de origen de las familia de los/as profesores/as.
Duración 5 minutos - *Video actividad*

Metodología

Audición activa.
Aprendizaje en gran grupo.
Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje emocional.
Pensamiento/Método, deductivo, sintético, creativo y crítico.

Indicadores de evaluación orientativos

Explora y descubre músicas tradicionales de su entorno inmediato.

Observaciones

Esta actividad tal como la hemos desarrollado nosotros, implica un trabajo más especializado en la preparación/composición del set con fragmentos de músicas tradicionales de los orígenes del profesorado. No obstante, se puede desarrollar centrándola más en el trabajo de investigación por parte del alumnado en músicas de origen del profesorado. Este es un aspecto que a nosotros nos sirvió mucho para, a partir de ahí, trabajar luego con los orígenes culturales del alumnado.
El alumnado puede hacer pequeñas investigaciones para explorar y elegir músicas de los lugares de origen de las familias de sus profesores/as buscando en la web (youtube...etc) o en sitios más específicos. Dejamos aquí algunos links de recursos online (la búsqueda en ellos no es muy intuitiva pero pueden servir como punto de partida para el profesorado):

- *Grabaciones en la Fundación Joaquín Díaz*
- *Fondo de Música Tradicional IMF-CSIC*
- *Biblioteca digital hispánica*
- *Fonoteca de música tradicional catalana*

Para explorar y componer música con fragmentos de músicas tradicionales españolas puedes usar el proyecto sonoro del profesolario musical que hemos creado en el San José Obrero y montar una actividad con ese material. El trabajo con ritmos, melodías y voces asociado a las distintas partes del cuerpo tiene muchas posibilidades de desarrollo y la situación de las músicas en sus zonas de origen permite trabajar también otros aspectos geográficos y culturales. Aunque por ahora en esta primera fase experimental hemos usado play.antropoloops para crear proyectos sonoros específicos en las actividades que hemos desarrollado, nuestra idea es seguir generando recursos en forma de proyectos sonoros que pueden utilizarse en el aula y adaptarse para que puedan ser usados en distintas actividades.

En relación al montaje y uso del Makey Makey, play.antropoloops permite distintos niveles de complejidad:
- *En la versión más sencilla puedes optar por trabajar sólo con el ordenador, el teclado y la pizarra digital. Diseñando las dinámicas para que el alumnado interactúe a través del teclado del ordenador*
- *Puedes usar el Makey Makey para situar activadores de los sonidos directamente en las partes del profesolario (ver tutorial de montaje en anexo).*

Para la primera vez que planteamos la actividad construimos un dispositivo más complejo, pero al siguiente curso lo simplificamos. Hay muchas posibilidades dependiendo del tiempo disponible y los recursos. Ver video primera actividad





El profesolario musical

ACTIVIDAD 5 Qué hemos hecho

Una práctica que hemos desarrollado mucho en los 3 años de trabajo en el CEIP San José Obrero es hacer presentaciones al final de cada bloque (trimestre). La actividad sirve para afianzar lo aprendido, compartir el trabajo con el resto del alumnado del centro y evaluar el proceso. Puede tomar muchos formatos, hacerla internamente en el centro o aprovechar el contenido trabajado para que el alumnado la presente en otro encuentro o jornada externa al colegio.

Objetivos

• Hacer consciente el aprendizaje.
• Trabajar la expresión oral, la recepción y la capacidad de síntesis de los contenidos trabajados en el bloque.
• Despertar el interés en el alumnado del colegio sobre las actividades realizadas.

Contenidos

Resumen y síntesis de la introducción a la remezcla.

Recursos específicos

• Pizarra digital o proyector.
• Ordenador con altavoces.
• Profesolario gráfico.
• Makey-makey (ver tutorial)
• Proyecto sonoro del profesolario musical

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en dos sesiones de 1h cada una. En la primera se preparan las presentaciones por grupos y se ensaya, la segunda se presenta el trabajo en público.

La actividad se puede realizar coincidiendo con otro evento en el colegio que se realice al final del trimestre o en otro momento para facilitar que alumnado de otros cursos pueda asistir en horario de clases.
Nos permite realizar unos ensayos previos en los que el alumnado, en grupos prepara la presentación de cada una de las actividades trabajadas.

Para ayudarles a que preparen lo que tienen que decir les daremos una ficha con estas tres preguntas:

• ¿Qué se hizo en la sesión cuyos resultados vas a presentar?
• ¿Qué es lo que más te gustó?
• ¿Qué aprendiste ese día?

El grupo clase elige a quién quiere presentar los resultados, a veces eligen hacerlo a otras clases de cursos más pequeños ya que los/as mayores les imponen más. Aunque el último curso la clase de 6º presentó el trabajo a antiguos alumnos/as del cole que ya estaban en el instituto y fue muy interesante y emotivo.

Al final de cada exposición, después de un turno de preguntas y respuestas, se invita a los alumnos asistentes a probar, experimentar y jugar con los diferentes dispositivos, asesorados por el alumnado que ha desarrollado las actividades.

Duración 1 hora

Metodología

Aprendizaje expositivo en gran grupo..
Audición activa.
Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje emocional.
Pensamiento/Método crítico.

Indicadores de evaluación orientativos

Comparte el trabajo realizado con otros alumnos/as del colegio.

Observaciones

Nuestra experiencia ha sido siempre muy buena en estas actividades, afianzan muchas de las cosas que hemos trabajado y además permite que el alumnado trabaje otras competencias ligadas a la comunicación colectiva.







Qué hemos hecho

Competencias claves

Basado en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las competencias en el actual Sistema Educativo Español.

Conciencia y expresiones culturales.

SABER
• La herencia cultural.
• Representación, expresión y comunicación como factor estético.

SABER HACER
• Aplicar las habilidades de pensamiento para poder comprender, valorar y disfrutar de las expresiones culturales y artísticas.

SABER SER
• Interés, reconocimiento y respeto por las manifestaciones artísticas y culturales.
• Valorar la libertad de expresión, la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades.
•Capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

SABER
• Elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes.
• Creatividad e innovación.

SABER HACER
• Capacidad de análisis, planificación, organización y toma de decisiones.

SABER SER
• Actuar de forma creativa e imaginativa.
• Tener autoconocimiento y autoestima.
• Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación.

Aprender a aprender

SABER
• Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce.
• El conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea.
• Conocimiento sobre distintas estrategias posibles para afrontar las tareas.

SABER HACER
• Conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje.
• Estrategias de planificación y evaluación de las tareas.

SABER SER
• Motivarse para aprender.
• Tener la necesidad y la curiosidad de aprender.
• Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.
• Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.

Competencias sociales y cívicas

SABER
• Bienestar personal y colectivo.

SABER HACER
• Saber comunicarse de manera constructiva en diferentes entornos y mostrar tolerancia.
• Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas

SABER SER
• Comunicarse mostrando tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.
• Gestionar un comportamiento de respeto a las diferencias.
• Fomentar la colaboración, la seguridad en uno mismo, la integridad y la honestidad.

Comunicación lingüística

SABER
• La lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información.

SABER HACER
• Expresar con precisión su pensamiento, opiniones, emociones y sentimientos en una variedad de situaciones comunicativas.
• Escuchar activamente e interpretar el pensamiento de otras personas.

SABER SER
• Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia.
• Tener interés por la interacción con los demás.



TALLERES ANTROPOLOOPS

HTTPS://PLAY.ANTROPOLOOPS.COM

Proyecto financiado por:

Carasso Daniel&Nina

Fundación afiliada a la Fondation de France

Proyecto co-financiado por:

NO8DO

Ayuntamiento de Sevilla

Talleres Antropoloops forma parte de:

